

Aprendizaje, un juego de niños.

Trabajo de grado presentado para optar el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica.

Fundación Universitaria los Libertadores

Director: Nelson Enrique Flórez Huertas.

Martha Helena Zapata Bacca

Noviembre – 2019

Dedicatoria y agradecimientos

*Mi agradecimiento principal a Dios por ser quien guía cada uno de mis pasos y quien siempre
está a mi lado bendiciéndome.*

*A mis hijos, David, Gabriela y Sergio por su infinita paciencia y colaboración invaluable... ¡Los
amo con el alma ¡*

A mis padres que siempre me han apoyado en cada decisión y proyecto que he realizado.

Resumen

Esta propuesta pretende resaltar la pertinencia de las actividades lúdicas en los procesos de atención, concentración y aprendizaje de los niños y niñas de grado segundo. Partiendo de la premisa de que todos somos seres lúdicos por naturaleza y necesitamos de la lúdica en todos los aspectos de la vida para facilitar nuestro desarrollo integral y la interacción con el mundo, en nuestro caso la interacción con los elementos del entorno y la relación con los pares en la escuela. El juego permite a los niños y niñas expresar emociones y sentimientos, asumir posiciones frente a diversas situaciones y tomar decisiones sin temor a equivocarse porque se tiene claro que si se falla se puede volver a intentar: por estas y otras razones las actividades lúdicas en la escuela se convierten en la mejor estrategia de enseñanza aprendizaje logrando aumentar los niveles de atención, concentración y aprendizaje.

Además la propuesta también busca generar reflexión sobre la práctica docente e invita al maestro a modificar su quehacer cotidiano y a repensarse desde la lúdica como eje fundamental de sus prácticas pedagógicas.

Palabras Clave: Atención, concentración, lúdica, aprendizaje.

Abstract

This proposal aims to highlight the relevance of recreational activities in the focus, concentration and learning processes of second grader. Base on the premise that by nature, we are all playful beings and we need ludics in all aspects of life to facilitate our integral development and interaction with the worl, in our case, the interaction with elements of environment and the relationship with peers at school. Playing allows children to express emotions and feelings, to asume positions face to various situations and to make decisions without fear of making mistakes, because it is clear that if it fails you can try again: for these and other reasons recreational activities at school become the best teaching-learning strategy managing to increase levels of attention, concentration and learning. Furthermore, the proposal also seeks to generate reflection on the teaching practice and invites the teacher to modify his daily work and rethink from ludics as the fundamental axis of his pedagogical practices.

Keywords: Attention, concentration, playfulness, learning.

Aprendizaje, un juego de niños.

Estrategias para mejorar los procesos de aprendizaje y atención en los niños y niñas de grado segundo de primaria.

En el colegio Gerardo Paredes I.E.D, Sede B, Jornada mañana los niños de grado segundo generalmente se muestran alegres y espontáneos, pero a la vez evidencian periodos cortos de atención, falta de escucha, dificultad para seguir instrucciones, bajo rendimiento en algunos estudiantes, entre otras, estas dificultades se convierten en los principales limitantes de los procesos de aprendizaje en los estudiantes del grado; dificultan la construcción de conocimiento y el establecimiento de relaciones entre los preconceptos y la nueva información presentada en las clases y actividades escolares, los bajos niveles de atención y las dificultades para escuchar dejan al descubierto la falta de capacidad en los niños y niñas para seguir instrucciones y llevar a cabo actividades escolares con óptimos resultados y adecuada presentación. Estas falencias de los niños y niñas de grado segundo se expresan en la alta frecuencia con que los estudiantes entregan actividades sin terminar o realizadas incoherentemente, entregando resultados que no fueron los indicados, entregando sólo algún o algunas indicaciones dadas, pero no con la secuencia que se solicitó; o simplemente permaneciendo en la clase, pero sin manifestar algún tipo de trabajo, a la espera de copiar lo que el compañero logre hacer, sin importar si es correcto o no, en la mayoría de los casos los niños y niñas no saben qué hacer en las actividades y al preguntarles sobre las razones por las que no trabaja en clase, manifiestan no saber que “toca” hacer. Entonces se les cuestiona el por qué no saben, si acaso no escucharon las instrucciones de la maestra y sólo unos pocos indican haber escuchado con atención la tarea a realizar, sin embargo los estudiantes que manifiestan haber escuchado con atención, tampoco logran dar cuenta de los procesos adecuados para realizar las actividades; en conclusión se evidencia una

problemática constante: la falta de escucha y atención para seguir instrucciones y por consiguiente la incapacidad para realizar las actividades escolares y potenciar el aprendizaje propio y autónomo. En estos procesos se observa notoriamente que los niños y niñas inician la jornada escolar con alegría, entusiasmo y motivación, pero con el paso de las horas van perdiendo el interés en las actividades académicas y lo centran en la charla con sus pares o en el juego, razón por la cual se busca implementar estrategias que generen intercambio comunicativo y encaucen los procesos efectivos de aprendizaje en los niños y niñas.

La concentración de los niños y niñas en las actividades escolares dentro del aula y junto a sus compañeros de clase, por momentos se convierte en un objetivo imposible de lograr, tanto para los estudiantes como para el mismo docente, razón por la cual los objetivos del maestro para generar procesos de aprendizaje en los niños y niñas se ve afectado y con frecuencia disminuido. Fácilmente se puede observar en el aula que las prioridades de los menores no son precisamente las que el docente quisiera y en un abrir y cerrar de ojos los objetivos trazados para determinada clase o actividad pedagógica se pierden en medio de la charla y el juego de los niños y niñas; situación que vista con detenimiento nos está presentando en sí misma una posible solución, y con esto nos referimos a los medios utilizados para que los pequeños lleguen a determinado objetivo o para que alcancen determinada meta en sus procesos de construcción de conocimiento. Es esta constante en los niños lo que motiva a los docentes a buscar mejores estrategias para focalizar la atención, la concentración y el aprendizaje escolar dentro del aula.

Es claro que los entornos escolares en los que se encuentran los niños y niñas en el periodo escolar están generalmente cargados de estímulos de todo tipo, unos más novedosos e interesantes, otros más lúdicos e incluso algunos más cultos, si se les puede llamar a los espacios cargados de literatura, arte, música, teatro, etc. Pero todos estos espacios representan oportunidades de

aprendizaje para los niños y niñas; dado que ellos permanentemente interactúan con los elementos del entorno y a partir de ellos construyen nuevos significados, pero cuando el docente busca propiciar determinados aprendizajes en los niños y niñas a partir de actividades específicas y ellos están más interesados en su entorno que en las actividades del maestro, al punto de enfocar sus prioridades, intereses y tiempo en los elementos y personajes del entorno inmediato, reparando mínimamente y por poco tiempo en la actividad presentada por el docente la situación y el objetivo del aprendizaje cambia. Es entonces cuando el maestro debe replantear su dinámica y buscar nuevas estrategias o alternativas de aprendizaje para los pequeños. Dinámicas que respondan a los intereses claros de los niños y niñas y que sean susceptibles de ser implementadas en los entornos existentes y con los elementos presentes como base.

No es extraño que la falta de control del docente sobre la interacción de los niños y niñas con el entorno escolar y sus elementos genere situaciones de descontrol, tanto para los pequeños como para el maestro, más aún cuando se deben cumplir metas y mostrar resultados en los procesos educativos; es entonces cuando el factor convivencial cobra una relevancia primordial, ya que los niños y niñas no son conscientes de estas prioridades curriculares o académicas, ellos sólo tienen como objetivo la diversión, e incluso el aprendizaje pasa a un segundo plano, pero el rol del maestro es determinante a esta altura del proceso y es él quien debe encausar los intereses y prioridades de los niños y niñas, evitando que se presenten situaciones adversas para la construcción del aprendizaje en los menores, es decir, evitando que los espacios académicos se tornen en una “obligación” para los niños y niñas y pierdan el atractivo motivacional. Es muy fácil convertir un entorno lúdico y placentero para el aprendizaje de los niños y niñas, en un entorno limitante, frío y poco atractivo para los pequeños al perder el control sobre las relaciones convivenciales de los protagonistas. Cuando priorizamos el silencio, el trabajo individual, cuando

coartamos la comunicación entre pares, el intercambio de experiencias y saberes por priorizar el orden y el autoritarismo, sabremos que como maestros hemos perdido el norte de nuestra labor docente y en el camino estamos arrastrando innumerables oportunidades de auto aprendizaje en nuestro estudiantes.

Como docentes y facilitadores de los procesos de construcción del aprendizaje de los niños y niñas, estamos llamados a asumir una actitud innovadora e investigativa, que genere procesos de aprendizaje autónomo y significativo en nuestros estudiantes y para ello es necesario implementar estrategias novedosas que permitan desarrollar aprendizajes efectivos a partir del entorno en el que los estudiantes se relacionan diariamente y teniendo como base el interés permanente de los pequeños. En este sentido, los bajos niveles de atención y concentración de los estudiantes durante las actividades escolares hacen que los procesos de aprendizaje en el aula sean poco efectivos y que el avance en la formación de conceptos y en el desarrollo del aprendizaje autónomo no se evidencien en los resultados de las actividades propuestas por el docente; además de generar permanentes situaciones de desinterés e indisciplina en el grupo. Entonces cabe plantearnos el siguiente interrogante: *¿cómo promover los procesos de aprendizaje y atención en los niños y niñas del grado segundo, del colegio Gerardo Paredes, sede B, jornada mañana?*

Para tratar de dar respuesta a este interrogante, nuestro objetivo general de intervención será *formular una estrategia lúdica para promover los procesos de atención y aprendizaje en los niños y niñas de grado segundo, del Colegio Gerardo Paredes, sede B, jornada mañana.*

Se pretende fortalecer procesos de observación, análisis y diseño de estrategias que potencien la atención de los niños y niñas y por ende los procesos de aprendizaje que se generen a partir de sus intereses motivacionales observados en el aula de clases. Partiendo de un amplio proceso de observación y reflexión de las prácticas docentes se evidenciará que la formalidad en el desarrollo

de actividades escolares es una constante que frena el aprendizaje autónomo y placentero de los niños y niñas, al tiempo que desaprovecha innumerables recursos del entorno social y convivencial de los pequeños.

En este orden de ideas, nuestros objetivos específicos se proyectan hacia *el fortalecimiento de la participación de los niños y niñas en las actividades escolares propuestas por la docente, generando mayores niveles de atención, escucha y seguimiento de instrucciones, al tiempo que facilitará los procesos de aprendizaje en los estudiantes*. También buscará *brindar herramientas didácticas a los diferentes integrantes de la comunidad educativa que participen de los procesos de formación y educación de los niños y niñas en los múltiples escenarios escolares, así como también a los padres de familia que se preocupen por apoyar desde sus hogares los procesos de construcción de conocimiento de sus hijos y/o menores a su cargo*. En cuanto al rol docente, es necesario resaltar la oportunidad que esta intervención brinda *al maestro para reevaluar y repensar su quehacer pedagógico e intentar innovar su práctica docente en busca de mejores resultados*, pero sobre todo busca que el maestro se sienta satisfecho de presentar estrategias novedosas que redunden en buenas experiencias de aprendizaje para sus educandos quienes al final serán los mayores beneficiados con esta propuesta de intervención.

A continuación resaltaremos algunos antecedentes consultados en el repositorio de la Universidad Los Libertadores y que sirven de base a este proyecto de intervención, clarificando algunos conceptos que se abordarán a lo largo de este proceso.

La finalidad de la educación es facilitar en los niños y niñas procesos de aprendizaje, orientarlos en la toma de decisiones y fortalecerlos en el saber hacer y el saber ser, razón por la cual la práctica docente se constituye en un reto pedagógico y social que debe reinventarse casi que a diario,

teniendo en cuenta cada universo presente en el aula, es decir, cada universo en el que se convierte todo niño y niña al traer consigo una carga de emociones, expectativas, intereses, preconceptos, dificultades, miedos y temores que tienen convergencia en un mismo espacio y tiempo y que son orquestados por un mismo director...el aula, la clase y el docente.

Teniendo en cuenta lo anterior resulta pertinente ahondar en conceptos como atención, concentración, comprensión e imaginación, entre otros muchos elementos presentes en un espacio de construcción de conocimiento. Y así lo expresa Cruz Castillo, Janneth Carolina, en su trabajo, *Influencia del juego coreográfico en los procesos de atención y memoria de los niños de grado primero jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D*, 2016, al referirse a la atención como:

“un proceso cerebral superior, el cual consiste en fijar la atención en un estímulo determinado que se encuentra en el ambiente y que va a ser procesado por el sistema cognitivo de cada persona”. (Cruz, 2016, p8).

Si bien la atención es un proceso cerebral que está mediado por el ambiente, también es permeado por las emociones y de ellas los niños y niñas son expertos exponentes, ya que su condición de niños los dota de la franqueza y sinceridad necesarias para expresar sin tabúes su sentir, los niños y niñas son transparentes a la hora de manifestar su agrado o desagrado frente a una situación o actividad y así mismo su disposición por participar o no en ella misma, lo que directamente fortalece o frena los procesos de aprendizaje en el aula. Una actividad planeada con tiempo y dedicación por el docente puede resultar exitosa de comienzo a fin para el alcance de los logros propuestos en determinada clase, pero también puede convertirse en un fracaso si las emociones de los niños y niñas no logran conectarse con el propósito de la actividad y despertar la atención por y para la misma y entonces la finalidad de la clase no se habrá alcanzado. Todo esto puede suceder en un mismo espacio y tiempo, pero definitivamente estará determinado por

los sujetos actores del contexto; lo que nos lleva a retomar otro elemento presente en los procesos de aprendizaje: La concentración.

En este orden es necesario establecer diferencias entre estos términos, atención y concentración, para lo cual abordaremos la investigación realizada por Castro Urquijo, Adriana en su trabajo titulado *Mientras canto me divierto y aprendo*, 2016. En ella se abordan y especifican estos conceptos:

“la atención se puede definir como la capacidad de seleccionar la información recibida a través de los sentidos y nos permite dirigir y controlar los procesos mentales, y la concentración es la capacidad de mantener la atención focalizada sobre un objeto o sobre la tarea que se esté realizando”. (Ardila, 1979, citado en Castro, 2016, p15).

En este orden de ideas podemos decir que tanto la concentración como la atención de niños y niñas están íntimamente ligadas a sus emociones y a sus experiencias, las cuales determinarán sus niveles de preferencia, participación y respuesta ante los estímulos pedagógicos que se les presenten, es decir, los niños y niñas podrán focalizar su interés o no en las actividades pedagógicas en la medida en que éstas sean significativas, en la medida en que respondan o no a sus intereses y prioridades de aprendizaje. A esta altura podría decirse entonces, que la tarea del docente está perdida, pues descubrir la llave que abre la puerta de cada universo presente en el aula de clases y direccionarlo hacia un mismo objetivo sería imposible, pero allí radica la importancia del aprendizaje autónomo. Podemos entonces concluir, que la comprensión está directamente ligada a la concentración de los niños y niñas; un estudiante que no comprende los objetivos de una clase, actividad o juego, difícilmente participará en ellos y mucho menos se concentrará en los mismos. Por esta razón resulta vital para los procesos de aprendizaje la claridad e innovación con la que el maestro presente los objetivos de la clase o las “reglas de juego” con las que se va a

trabajar en el aula, pues este punto de partida determinará en gran medida los niveles de atención y concentración de los niños y niñas en sus propios aprendizajes. Y así lo expone Carabalí Valencia, Mariana, en su trabajo investigativo *El arte y la motricidad fina*, 2016.

“La concentración va de la mano con la reflexión y la comprensión ya que el niño puede tener dificultad si no entiende lo que se le pide. Los problemas con la concentración no lucen igual en todos los niños. Y los signos pueden cambiar con el paso del tiempo”. (Carabalí, 2016, p37).

Sumado a los anteriores aspectos, encontramos un elemento más que resulta indispensable en la construcción del conocimiento y este es la imaginación.

Al respecto abordaremos nuevamente el trabajo realizado por Carabalí Valencia, Mariana. Titulado *El arte y la motricidad fina*, 2016.

“la imaginación permite que estos se propongan cumplir metas de mayor complejidad, pero también de mayor satisfacción. Los niños están en constante crecimiento, por esto es importante desarrollar la parte emocional como la cognitiva, para que lleguen a ser personas integrales”. (Carabalí, 2016, p38-39).

La imaginación es un proceso de construcción creativa que brinda a los niños y niñas la posibilidad de crear mundos paralelos en donde “todo” puede suceder. La imaginación de los niños puede llegar a ser desbordante, intrigante, deslumbrante, conmovedora y demás, pero siempre estará ligada a las experiencias que los niños y niñas hayan tenido tanto en sus hogares como en otros espacios en los que tengan la oportunidad de interactuar; porque serán estas experiencias las que brinden elementos para construir nuevos conceptos que mediante la representación fantástica y la comunicación de vivencias permitirán a los menores disfrutar de nuevos aprendizajes, los

cuales a través de la interacción presente en la escuela, se transformarán en aprendizajes autónomos y significativos.

Teniendo como referente la búsqueda de alternativas que fortalezcan la concentración y atención de los niños y niñas en los procesos de construcción de conocimiento, la presente Intervención Disciplinar está dirigida a brindar herramientas en este sentido; además está sustentada en conceptos y teorías que perfilan y determinan los objetivos de intervención.

Los niños desde que nacen inician el desarrollo de habilidades cognitivas de forma progresiva y de acuerdo a sus etapas de desarrollo, dichas habilidades le permitirán aprehender el mundo de manera significativa y conformarán las bases para futuros aprendizajes. El niño no sólo desarrollará la habilidad de construir su propio conocimiento a partir de la interacción con el entorno y de las experiencias vividas, sino que también le permitirá aprender a desenvolverse en determinadas situaciones de su vida cotidiana. Utilizará cada concepto aprendido para posteriormente retomarlo y edificar nuevos conceptos que a su vez serán la base para nuevos aprendizajes y en este continuo proceso de interpretación, asimilación y reconstrucción de su propia realidad demostrará su capacidad para aprender y desenvolverse en un mundo continuamente en cambio. Además, mediante el juego el niño aprenderá que es un individuo social, colectivo; que sus acciones y decisiones afectaran en alguna medida a las personas de su entorno y a su entorno mismo, en este contexto de juego el niño iniciará su proceso de adaptación al mundo como ser cultural aprendiendo normas y valores, desarrollará la empatía, el esfuerzo por alcanzar sus metas, la inventiva y la imaginación. (Jover & Paya, 2013).

Claramente uno de los escenarios en donde los niños potencian sus habilidades cognitivas es sin lugar a dudas la escuela, y específicamente el aula de clases, espacio en donde el maestro tiene la oportunidad de generar experiencias significativas e interesantes para que los niños construyan

nuevos aprendizajes. (Romero & Tapia, 2014). Las estrategias lúdicas deben generar el disfrute y el gozo de los niños en el proceso de aprendizaje, lo cual requiere una planificación detallada del docente en cuanto a las actividades lúdicas a realizar en el aula, teniendo en cuenta los intereses, motivaciones, dificultades, ritmos de aprendizaje de los estudiantes, entre otros aspectos. De igual manera se hace necesaria una revisión permanente de las prácticas docentes para evaluar su pertinencia y correspondencia con las características específicas de cada grupo y evitar terminar llenando las clases de actividades sin sentido ni mayor trascendencia. (Minerva, 2002).

Un buen ambiente de aprendizaje basado en la lúdica necesariamente requiere de la revisión y correspondencia permanente de las actividades diseñadas e implementadas y los objetivos planteados, sólo así se garantizará un óptimo proceso de enseñanza aprendizaje, el cual podrá dar respuesta y atender las necesidades reales del grupo de estudiantes a quien va dirigido, generando espacios agradables y libres para la socialización y comunicación de los niños y niñas. (Baretta, 2006). Así mismo es importante resaltar que una buena metodología basada en el juego debe tener en cuenta algunas etapas a saber: un diagnóstico, que permitirá al docente conocer los intereses de los niños y perfilar sus objetivos; una planeación, que defina las actividades específicas a realizar y que correspondan a los objetivos trazados; una implementación, que será la puesta en marcha de las actividades diseñadas y que dará pie a las siguientes etapas; el seguimiento y la evaluación, éstas se basarán en la observación y reflexión de las actividades realizadas para determinar fortalezas y dificultades, evidenciar casos específicos en los procesos de aprendizaje de los niños y proponer cambios o mejoras en las implementaciones futuras. Este proceso de aprendizaje lúdico será más significativo si todas las partes involucradas participan en el diseño, implementación y evaluación. (Cepeda, 2017).

El desarrollo de todo aprendizaje implica un proceso de atención y ésta determina el grado de preparación mental de niños y niñas para percibir su entorno, la capacidad de prestar atención a determinada situación es absolutamente importante en cualquier tipo de enseñanza y de aprendizaje, sin embargo diferentes autores definen la atención como reflejos adaptativos, pero la esencia de la atención no se centra en movimientos adaptativos sino en movimientos selectivos, dado que la actividad mental se centra en los intereses significativos de la persona. La atención no es la repetición incomprensida de acciones, la atención es el proceso que le permite a la persona percibir información y cumplir con las tareas establecidas porque previamente tuvo lugar un proceso de comprensión de la tarea a realizar, por lo tanto cuando el proceso de atención tiene lugar las acciones a realizar fluye con mayor intensidad.

La atención puede ser voluntaria e involuntaria y su duración estará determinada por el estímulo que la genere, así mismo el nivel de concentración dependerá de lo significativo o no que sea dicho estímulo para el sujeto. De esta manera se aborda el problema de la atención en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque sólo teniendo claro estos principios se puede entender el tiempo y la disposición de una persona para exteriorizar la atención y aquí nuevamente interviene el docente con su importante labor de generar hábitos que fomenten la atención y faciliten la ejecución de tareas, ya que el no logro de las actividades de forma satisfactoria por parte de los niños y niñas genera aburrimiento y por ende la pérdida de la concentración y la atención. En conclusión la alta efectividad en los procesos cognitivos de los niños y niñas se verá reflejada en periodos de atención mucho más largos. (Sokovikova, 2003). Siguiendo esta línea es necesario profundizar un poco más en la dinámica de la atención, dado que ésta como elemento básico para el aprendizaje debe ser continuamente activada, motivada y esto se consigue a través de lo novedoso, de lo relevante, de todas aquellas actividades y elementos que aporten significados

diferentes, llamativos y positivos para el estudiante. En este sentido la lúdica y el arte juegan un papel fundamental al convertirse en estrategias útiles para favorecer la participación, el autocontrol, la reflexión sobre los propios procesos de aprendizaje y la concentración, dejando de lado otros estímulos irrelevantes para el proceso de aprendizaje. (Guillen, 2014).

En este orden de ideas, es necesario referirnos a los intereses de los niños y niñas, vistos como materia prima para fortalecer la atención de los menores en los procesos de comprensión y aprendizaje; más aún cuando estos intereses tienen íntima relación con la motivación de los pequeños por aprender determinados conceptos y fijar su concentración en el logro de estos objetivos. De esta manera la motivación se constituye en el motor del aprendizaje, pero no depende únicamente de la esencia interior del niño o niña, está mediada por la interacción de ellos con su entorno escolar y específicamente con el docente. Esta relación debe construirse a partir del sentido que se le dé al aprendizaje, de la forma significativa que el maestro lo presente a sus estudiantes, la motivación de estos intereses puede surgir de las necesidades internas y personales de los niños y niñas, como la auto realización por alcanzar una meta, movido por la curiosidad y el descubrimiento de lo nuevo, pero también puede surgir de situaciones y/o necesidades de su entorno, lo que llevará al menor a realizar determinadas actividades para lograr beneficios o evitar consecuencias negativas y centrará el aprendizaje en los resultados. Entonces es aquí donde toma importancia el rol docente para mediar las relaciones entre la motivación y el aprendizaje en la construcción de conocimientos, favoreciendo la motivación interna de los niños y niñas y por ende la construcción de aprendizajes significativos, autónomos y placenteros. (Ospina, 2006).

Diseñar contextos interesantes y divertidos en la escuela, que favorezcan aprendizajes significativos en los niños y niñas requiere de herramientas motivacionales y en esta línea es inevitable no tener en cuenta el aspecto lúdico en la construcción de conocimientos, dado que

cuando nos divertimos aprendemos más y mejor, la atención y la concentración se hacen presentes de manera espontánea, nos relajamos a tal punto que equivocarnos resulta divertido e intentarlo de nuevo es una motivación y entonces es cuando se habla de “aprender jugando”. Los juegos precisan de gran participación de niños y niñas y favorecen aprendizajes poco o nada intencionados, lo que lleva a la construcción de aprendizajes autónomos y duraderos; juegos de roles, de mesa, tradicionales o creados por el docente son sólo algunas herramientas que se pueden utilizar en el aula. La mejor clase no será la que tenga más juegos, sino la que mejor los sepa utilizar para mantener a los niños y niñas atentos, motivados y concentrados en sus propios procesos de aprendizaje, (Varela, 2010). En este orden de ideas es necesario aclarar la importancia que tiene el contexto de aprendizaje por encima de la motivación individual, se obtendrán mejores y mayores resultados cuando se diseñen espacios motivacionales de aprendizaje en los cuales los niños y niñas sean quienes descubran y encuentren sus propias motivaciones basados en los elementos del entorno, elementos que ofrezcan retos y desafíos novedosos y diversos que permitan en los estudiantes la toma de decisiones, la autonomía, responsabilidad y autocontrol. (Bacete & Betoret, 1997).

Finalmente se concluye que un ambiente priorizado por el componente lúdico no es una mera lista de actividades para que los niños y niñas jueguen, sino que debe poner al alcance de los chicos las herramientas necesarias para que desarrollen su pleno potencial permitiendo la socialización en el ambiente escolar, el desarrollo de la imaginación y creatividad, la potenciación del pensamiento lógico, además de promover el aprendizaje emocional y propiciar situaciones de aprendizaje con sentido crítico. (Alcedo, 2011). Un contexto lúdico debe ser placentero y motivacional para el niño, debe responder a sus intereses y expectativas para captar su atención, dado que en un ambiente de juego los niños construyen realidades paralelas que les permiten

“arriesgarse” en la toma de decisiones y en las acciones a realizar con la plena conciencia de que ellos tienen el “poder”, el control de decidir y actuar en consecuencia, pero con la certeza de que en ese mundo paralelo, “irreal” las consecuencias de sus acciones están controladas; este tipo de experiencias definitivamente propiciarán nuevos aprendizajes y afianzaran los existentes. (Silva, 2004).

Para la realización de esta Propuesta de Intervención Disciplinar se tendrán en cuenta el siguiente diseño, línea y metodología de investigación, detallados a continuación.

La Institución Educativa Distrital Gerardo Paredes se encuentra ubicada en la localidad 11, al noroccidente de la ciudad de Bogotá, Colombia.

Este sector se caracteriza por altos porcentajes de población flotante, familias desplazadas de otros departamentos y un importante número de familias de origen venezolano que llegan al barrio Rincón a buscar mejores opciones laborales y de calidad de vida, convirtiéndose en sujetos de paso, que ante reiteradas dificultades optan por regresar a sus lugares de origen. Esta situación repercute notoriamente en los niveles de aprendizaje de los niños y niñas que asisten a la institución.

Actualmente la institución educativa en su sede B, cuenta con 240 estudiantes en la jornada mañana, pertenecientes a los estratos 1 y 2.

El grado segundo en el cual se realizará el proyecto de intervención cuenta con 30 estudiantes, algunos con problemas de aprendizaje y/o comportamentales, lo que dificulta aún más sus procesos de aprendizaje.

Algunos niños pertenecen a familias conformadas por madre e hijos, con ausencia del padre y en las tardes permanecen con los abuelos, tíos, vecinos; y pocos pertenecen a familias nucleares.

Debido al trabajo de los padres no cuentan con acompañamiento adecuado en las actividades escolares, lo que también genera dificultad en los procesos de aprendizaje. Además las condiciones económicas de los progenitores no permite el acceso de los menores a sitios recreativos en donde puedan participar de actividades lúdicas formativas. Los estudiantes del grupo en su mayoría, limitan su formación académica a las actividades realizadas en el colegio, pocos reciben orientación y refuerzo de los temas vistos por parte de sus padres o cuidadores en horarios de contra jornada, lo que limita las posibilidades de aprendizaje a lo ejecutado en el aula. Con frecuencia los niños y niñas no traen tareas o si las realizan se puede observar que las hacen a partir de su propia comprensión, acertada o errada, sin supervisión de un adulto, lo que conlleva a presentar falencias en sus aprendizajes.

Para implementar este proyecto de intervención se tendrá en cuenta un enfoque cualitativo, definido como la investigación centrada en los sujetos a partir de lo que dicen y hacen en determinado escenario social, educativo o cultural, esto para tratar de comprender las experiencias de los sujetos desde su punto de vista y generar acciones específicas que permitan cambiar algunos resultados evidenciados hasta el momento. En este sentido se expresa Sandín Esteban (2003), “la investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos”.

Para alcanzar este objetivo se utilizará como metodología la Investigación Acción, entendida como un extenso conjunto de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social, en donde el docente y los estudiantes son los principales actores del proceso de aprendizaje y ellos

mismos reflexionan sobre sus propios procesos para cambiarlos. Según Elliott (1993). “...un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”.

Así mismo lo define Kemmis (1984) [...] una forma de indagación auto reflexiva realizado por quienes participan (profesores, alumnos o directivos) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales y educativas; b) su comprensión sobre los mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas por ejemplo).

Teniendo en cuenta la población y el contexto donde se implementará esta intervención se realizará una construcción colectiva del conocimiento a partir del uso de instrumentos y estrategias que generen reflexión sobre las propias prácticas pedagógicas y los procesos de aprendizaje y que conlleven a la toma de decisiones y a la intervención positiva en la solución del problema planteado. Para abordar la información se implementaran herramientas propias de la Investigación Acción como, la observación participante y los grupos de discusión entre otros.

El presente Proyecto de Intervención está orientado hacia la línea de investigación de Evaluación, Aprendizaje y Docencia definida por la Universidad Los Libertadores dentro de las propuestas formativas de investigación para cualificar la calidad de la educación a partir de procesos permanentes, continuos y formativos de evaluación y actualización en la formación integral de sus educandos y como mecanismo para identificar logros y oportunidades de cambio.

Retomando las herramientas que se utilizaran, tenemos como elemento base la observación participante, aclarando que en el contexto educativo la observación hace referencia a una técnica que consiste en observar un fenómeno, hecho o situación específica para obtener la mayor cantidad

de datos e información que posteriormente será analizada. En nuestro caso la observación se centrará en aspectos o categorías tales como la atención de los niños y niñas frente a un tema propuesto, la habilidad para escuchar al docente, la capacidad de los niños y niñas para seguir instrucciones y las respuestas ejecutadas ante situaciones de aprendizaje específicas en el aula. El docente hará parte del contexto, será un observador activo, directo y participante, su observación será grupal o individual según la dinámica de las actividades propuestas y registrará los datos e información obtenida mediante notas y diarios de campo. Se diseñarán actividades correspondientes a los temas curriculares de aprendizaje, pero basadas en un componente lúdico, actividades a realizar dentro de la jornada normal de clases y con duración aproximada de cincuenta a ciento veinte minutos. Un ejemplo sería la representación de personajes favoritos, las carreras de observación, el intercambio verbal de anécdotas, las competencias para cumplir pequeñas tareas en el menor tiempo posible, los juegos de ritmo y dramatizaciones, entre otros.

Así mismo se realizarán grupos de discusión con los estudiantes para conocer sus experiencias, percepciones y aportes frente a las actividades lúdicas propuestas en la clase. Se busca generar espacios constructivos en donde niños, niñas y docente compartan sentimientos y opiniones propias para fortalecer los procesos de aprendizaje colectivo y autónomo. Finalmente se realizará un registro escrito no formal de la experiencia, en el cual los estudiantes expresarán lo que les gustó y lo que no les gustó de cada actividad propuesta, esto con el fin de realizar notas de campo y llevar un consecutivo de las actividades realizadas. Los diarios y las notas de campo son un recurso utilizado para recoger las incidencias que se presenten diariamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje (sentimientos, emociones, participación, reflexiones, frustraciones, interpretaciones, avances, dificultades, entre otros, durante el alcance de los logros), y en nuestro

caso serán utilizados por estudiantes y docentes para generar procesos de auto reflexión en el desarrollo profesional (docente) y en el aprendizaje autónomo (estudiantes).

En conclusión nuestra Propuesta de Intervención Disciplinar se basa en una metodología etnográfica interpretativa que busca estudiar al ser humano en su cotidianidad, describir situaciones de enseñanza y aprendizaje cotidianas, interpretar relaciones sociales y construcción de saberes en determinado grupo social y educativo.

“[...] al ser la educación un proceso cultural por el que niños y jóvenes aprenden a actuar adecuadamente como miembros de una sociedad, hace de ella un ámbito particularmente idóneo para la investigación etnográfica”. Pulido (2003, p. 29).

En nuestro caso, además, buscamos reconstruir procesos de aprendizaje y enseñanza que mejoren la calidad educativa de los niños y niñas de grado segundo del Colegio Gerardo Paredes, sede B, jornada mañana y las prácticas docentes de los maestros de la misma institución. Los datos e información recolectada serán analizados y posteriormente se darán a conocer a la comunidad educativa mediante informe escrito y socializado en reuniones de sede y de grado y en reuniones de padres de familia.

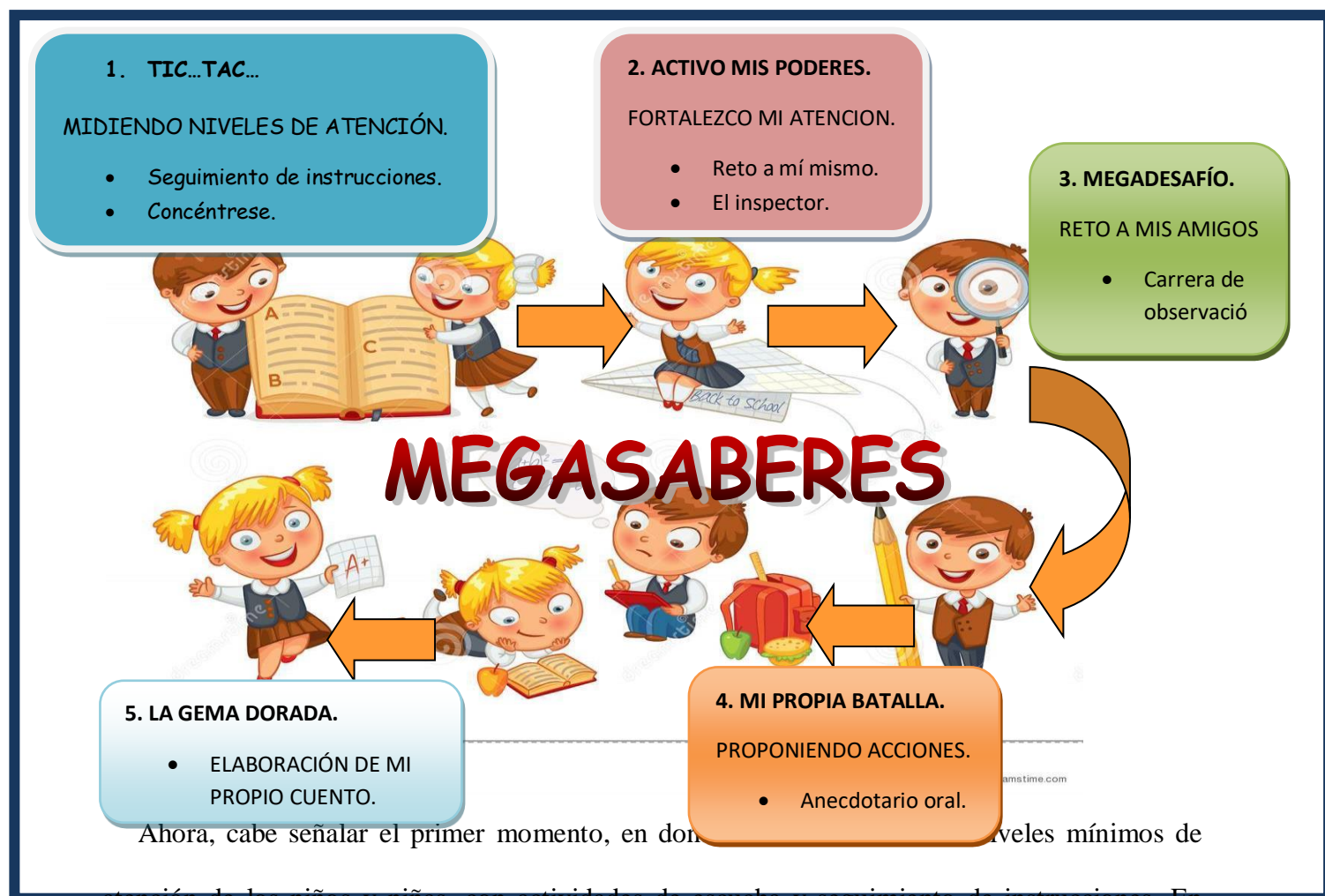
Estrategia de intervención: Megasaberes

Ruta de intervención

La estrategia denominada **Megasaberes** surge como parte del ejercicio de indagación y concertación con los niños y niñas del grado segundo, curso 203, de la Institución Educativa Distrital Gerardo Paredes y que plantea la importancia de fortalecer los procesos de atención y

aprendizaje en los niños y niñas e implementar estrategias que generen intercambios comunicativos y encaucen los procesos efectivos de aprendizaje en ellos. A la vez intenta motivar a los docentes a buscar mejores estrategias para focalizar la atención, la concentración y el aprendizaje escolar dentro del aula.

Figura 1. Ruta de intervención. (Fuente: Elaboración Propia 2019. Imagen Shutter Stock 217681165).



TIC...TAC... la maestra nombrará acciones específicas como: “pon un color azul sobre la mesa...aplaudiva tres veces con las manos arriba...trae al escritorio un objeto de color verde...abraza a un compañero cuyo nombre contenga la letra L...etc.”, los niños y niñas escucharán la orden y tratarán de cumplirla en el menor tiempo posible. Posteriormente se realizará

un juego de concentración con carteles tapados en el tablero, tipo concéntrese, en donde cada estudiante tendrá la oportunidad de voltear dos carteles por turno, para formar parejas de objetos iguales.

En el segundo momento, los niños y niñas fortalecerán los periodos de atención mediante juegos contra reloj. En **ACTIVO MIS PODERES** pasarán de a cinco estudiantes y durante 60 segundos escribirán el mayor número de verbos (acciones) que puedan, cada uno en su espacio, al terminar el turno de todos, ganará quien haya escrito el mayor número de verbos. Seguidamente cada niño y niña seleccionará un personaje con el que se sienta identificado, sin decirle a nadie, tomará una hoja de papel y escribirá la mejor descripción posible de ese personaje, sin escribir quién es, al terminar, cada estudiante leerá su descripción al resto del grupo y el grupo tendrá que adivinar quién es el personaje escondido en el menor tiempo posible.

En el tercer momento, los niños y niñas fortalecerán sus aprendizajes organizando información dada y creando construcciones sencillas a partir de elementos específicos. En **MEGADESAFIO** los estudiantes realizarán una carrera de observación por equipos y en el patio lograrán encontrar las partes necesarias para formar oraciones completas con los personajes descritos en la etapa dos. Por ejemplo: *“El hombre Araña trepó a un edificio en la noche para salvar a una anciana”*. Cuando logren armar las oraciones, no las divulgaran a los demás grupos, deberán representarlas, sin hablar hasta que los otros grupos adivinen y digan en voz alta la oración completa.

En el cuarto momento, los niños y niñas fortalecerán su creatividad y oralidad a partir de experiencias propias. En **MI PROPIA BATALLA**, los estudiantes representarán por medio de un dibujo una anécdota importante que hayan vivido; cuando cada quien tenga su dibujo jugaremos

“TINGO...TINGO...TINGO...TANGO...” y a quien corresponda deberá socializar su anécdota, pero contándola como una experiencia sucedida al personaje que eligió y describió en el momento dos de la ruta de intervención.

En el quinto y último momento, los niños y niñas fortalecerán su creatividad y habilidad para producir textos a partir de experiencias significativas y retomando elementos expuestos en la ruta de intervención. En **LA GEMA DORADA**, los estudiantes elaborarán su propio cuento a partir del personaje descrito y con base en las oraciones y anécdotas socializadas por cada uno, podrán narrar un inicio, un nudo y un final para sus propias historias, realizar los dibujos correspondientes y deberán crear una cubierta para sus libros. Los trabajos terminados harán parte de una exposición posterior.

Para el cumplimiento del objetivo del PID APRENDIZAJE, UN JUEGO DE NIÑOS se hizo necesario diseñar un plan de acción que contempla las actividades que desde el marco del aprendizaje lúdico abordan el problema en relación, *¿cómo promover procesos de aprendizaje y atención en los niños y niñas del grado segundo, del colegio Gerardo Paredes, sede B, jornada mañana?*. A continuación, se relaciona de manera secuencial las acciones lúdico pedagógicas:

Tabla 1. Plan de acción: Megasaberes.

Nombre del PID: Aprendizaje, un juego de niños.
Responsables: Martha Helena Zapata.
Beneficiarios: 30 estudiantes de grado segundo del colegio Gerardo Paredes, Sede B, jornada mañana.
Objetivo: Promover procesos de atención y aprendizaje en los niños y niñas de grado segundo e implementar estrategias que generen intercambios comunicativos y encaucen los procesos efectivos de aprendizaje en ellos.

Campo temático: Área español - Producción textual.

Actividad	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
Tic...Tac	<p>Juegos de atención, concentración, seguimiento de instrucciones y memoria.</p> <p>Primer momento:</p> <p>La maestra dará órdenes específicas a los estudiantes como: “pon un color azul sobre la mesa...aplaude tres veces con las manos arriba...trae al escritorio un objeto de color verde...abraza a un compañero cuyo nombre contenga la letra L...etc.”, los niños y niñas escucharán la orden y tratarán de cumplirla en el menor tiempo posible.</p> <p>Segundo momento:</p> <p>Se colocarán carteles con parejas del mismo dibujo de animales, objetos, personas o lugares por en el tablero y en desorden, tipo concéntrese, en donde cada estudiante tendrá la oportunidad de voltear dos carteles por turno, para formar parejas de dibujos iguales. Los niños y niñas deberán completar todas las parejas en el menor tiempo posible.</p>	<p>Actividad para realizar en una sesión de clase (50 min).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Útiles y elementos cotidianos del salón de clases y de los estudiantes . ✓ Carteles con dibujos de animales, objetos, personas y lugares. ✓ Cinta adhesiva. 	<p>La evaluación se constituye en un instrumento de aprendizaje y por esta razón se preocupa por determinar el interés del niño y de la niña, su participación en los trabajos realizados, sus logros, sus dificultades y su proceso de desarrollo; se realiza de forma cualitativa y de manera permanente, teniendo en cuenta los procesos individuales de los niños y niñas y sus ritmos de trabajo.</p>
Activo mis poderes	<p>Juegos de atención, habilidad escritural, creatividad y memoria.</p> <p>Primer momento:</p> <p>Pasarán de a cinco estudiantes al tablero y durante 60 segundos escribirán el mayor número de verbos (acciones) que puedan, cada uno en su espacio, al terminar el turno de todos, ganará quien haya escrito el mayor número de verbos.</p> <p>Segundo momento:</p>	<p>Actividad para realizar en una sesión doble de clase (1hora, 40 minutos).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reloj-cronómetro. ✓ Pliegos de papel craft. ✓ Marcadores. 	

	<p>Cada niño y niña pensará en un personaje popular de cine o televisión con el que se sienta identificado, sin decirle a nadie, tomará una hoja de papel y escribirá la mejor descripción posible de ese personaje, sin escribir quién es, al terminar, cada estudiante leerá su descripción al resto del grupo y el grupo tendrá que adivinar quién es el personaje escondido en el menor tiempo posible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta adhesiva. ✓ Hojas de papel blancas. ✓ Lápices. ✓ Colores. ✓ Borrador. ✓ Tajalápiz. 	
Mega desafío	<p>Juego de atención, concentración, predicción, construcción textual y expresión corporal.</p> <p>Carrera de observación:</p> <p>Los niños y niñas se organizarán en grupos de a cinco personas y buscarán en el patio pistas del color asignado a cada grupo, estas pistas estarán escondidas y podrán ser identificadas por pequeños banderines de color, deberán recolectar y organizar los elementos necesarios para formar oraciones completas con los personajes descritos en “activo mis poderes”. Por ejemplo: <i>“El hombre Araña trepó a un edificio en la noche para salvar a una anciana”</i>. Cuando logren armar tres oraciones, no las divulgaran a los demás grupos, deberán representarlas sin hablar, con mímica y movimientos corporales hasta que los otros grupos adivinen y digan en voz alta la oración completa.</p>	<p>Actividad para realizar en una sesión doble de clase (1hora, 40 minutos).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Octavos de papel iris de varios colores. ✓ Banderines de colores. ✓ Cinta adhesiva. ✓ Carteles en papel iris de colores con oraciones escritas de forma segmentada. 	
Mi propia batalla	<p>Juego de creatividad artística y oralidad a partir de experiencias propias</p> <p>En “Mi propia batalla”, los estudiantes representarán por medio de un dibujo una anécdota importante que hayan vivido; cuando cada quien tenga su dibujo jugaremos</p>	<p>Actividad para realizar en una sesión doble de clase (1 hora, 40 minutos).</p>	

	<p>“TINGO...TINGO...TINGO...TANGO...” y a quien corresponda deberá socializar su anécdota, pero contándola en tercera persona, como una experiencia sucedida al personaje que eligió y describió en el momento dos de la ruta de intervención: “Activo mis poderes”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas de papel blanco. ✓ Lápices. ✓ Colores. ✓ Borrador. ✓ Tajalápiz. ✓ Pelota de goma. 	
<p>La gema dorada</p>	<p>Actividad para fortalecer la creatividad artística y la habilidad para producir textos escritos a partir de experiencias significativas</p> <p>En “La gema dorada”, los estudiantes elaborarán su propio cuento a partir del personaje descrito y con base en las oraciones y anécdotas socializadas por cada uno en los diferentes momentos de la ruta de intervención, podrán narrar un inicio, un nudo y un final para sus propias historias, realizar los dibujos correspondientes y deberán crear una cubierta para sus libros. Los trabajos terminados harán parte de una exposición posterior.</p>	<p>Actividad para realizar en dos o hasta tres sesiones dobles de clase y durante dos o tres días.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas de papel blanco. ✓ Hojas de papel iris de varios colores. ✓ Cartulina en octavos colores suaves y fuertes. ✓ Cinta adhesiva. ✓ Lápices. ✓ Colores. ✓ Tajalápiz. ✓ Borrador. ✓ Marcadores. ✓ Tijeras. ✓ Lana. ✓ Stickers de variados motivos. ✓ Colbón. ✓ Fommy en octavos y colores surtidos. 	

		✓ Perforador a. ✓ Cosedora.	
--	--	-----------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia.2019.

Conclusiones y recomendaciones

Esta propuesta de intervención permitió determinar que la lúdica es un componente innovador, creativo y sensibilizador que está presente en el desarrollo de nuestra vida y que a partir de ella se pueden generar diversas y significativas oportunidades de aprendizaje en todos los contextos escolares.

La implementación de la Propuesta de Intervención ampliará los periodos de atención y concentración en los estudiantes, promoverá la participación en las actividades propuestas y generará aprendizajes autónomos y significativos.

Del mismo modo las actividades escolares centradas en la lúdica generarán en los niños y niñas gusto por la construcción de aprendizajes, interés por mejorar sus ritmos de trabajo y satisfacción por la realización de las actividades académicas.

Todo lo anterior encaminado a potenciar habilidades y destrezas en los niños y niñas para que desde su contexto y particularidad como seres humanos logren dar nuevos significados a su entorno y junto a los docentes reconstruyan procesos de aprendizaje a partir de la lúdica.

Por último, es importante destacar a modo de recomendación la necesidad de transformar las prácticas docentes e invitar a los maestros y padres de familia del colegio Gerardo Paredes a innovar con acciones diferentes, placenteras y significativas, para transformar contextos desde la lúdica y reconstruir formas de interacción obsoletas, cambiando lo “aburrido” en “divertido”; lo “obligado” en iniciativa y lo “imposible” en real.

Lo anterior con el fin de extender esta propuesta de intervención a otras áreas del conocimiento e implementarla en otras sedes y jornadas de la institución.

Lista de referencias

- Alcedo, Y, Chacón, C. (2011). El enfoque Lúdico como estrategia metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente* [en línea]. Enero-Junio 23, 2011.
- Bacete, G., & Betoret, F. D. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Reme, 1*(3). Disponible en

<https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:0sP9UXAypA8J:scholar.google.com/++APRENDIZAJE+ESCOLAR+++ARTICULOS&hl>

- Baretta, D (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. Revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera NÚMERO 7. Disponible en <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:394d1a27-bfd7-48d9-b68a-bee490278cba/2006-redele-7-02baretta-pdf.pdf>
- Carabalí, M (2016). El arte y la motricidad fina. Pg. 37-39. Academicus Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Colombia.
- Castro, A (2016). Mientras canto me divierto, pg. 15. Academicus Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Colombia.
- Cepeda, M (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Revista Internacional MAGISTERIO, 76, enero. 2017. Disponible en Revista Internacional Magisterio No. 76. Experiencias dinámicas en la escuela
- Cruz, J.C (2016). Influencia del juego coreográfico en los procesos de atención y memoria de los niños de grado primero jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D. pg. 8. Academicus Repositorio Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Colombia.
- Gerson, A & Garzón, C (2015). La etnografía en el ámbito educativo: una alternativa metodológica de investigación al servicio docente. Revista Educación y Desarrollo Social. Julio-Diciembre. 2015. Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá D.C. Colombia.
- Guillén, J. (4 de agosto de 2014). La atención en el aula: de la curiosidad al conocimiento. [Mensaje en un blog]. Escuela con cerebro. Un espacio de documentación y debate sobre neurodidáctica. Recuperado de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/08/04/la-atencion-en-el-aula-de-la-curiosidad-al-conocimiento/>
- Imagen recuperada de. [Image.shutterstock.com/image-vector/back-school-pupils-read-textbook-260nw-217681165.jpg](https://www.shutterstock.com/image-vector/back-school-pupils-read-textbook-260nw-217681165.jpg)

- Iño Daza, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces De La Educación*, 3(6), 93 - 110. Recuperado a partir de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/123>.
- Jover, G., & Payà Rico, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 65(1), 15. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65100/11581>
- Logroño, M. (2016, julio 14). ¿*QUÉ ES LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN?* [Diapositivas de SlideShare]. Recuperado de <https://www.slideshare.net/MoisesLogroo/qu-es-la-investigacinaccin>.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educare*, 68(19), 289-296. ISSN: 1316-4910. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Ospina, J. La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de Salud* [en línea]. 4 octubre, 2006.
- Romero, Y & Tapia, F (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar. *Multiciencias* [en línea]. Julio-septiembre 14, 2014.
- Silva, G (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. *MISC*. Disponible en <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssolar-51532-4>
- Sokovikova, NV (2003). La atención en la enseñanza de la danza para niños. *Revista Electrónica de Educación* [en línea]. Agosto-enero, de Sinéctica, 2003.
- Varela, P (2010). El aspecto lúdico de la enseñanza del ELE. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera* [en línea]. 2010.